MATTEL ELECTRONICS®

INTELLIVISION® La Télévision Intelligente™

MODE D'EMPLOI

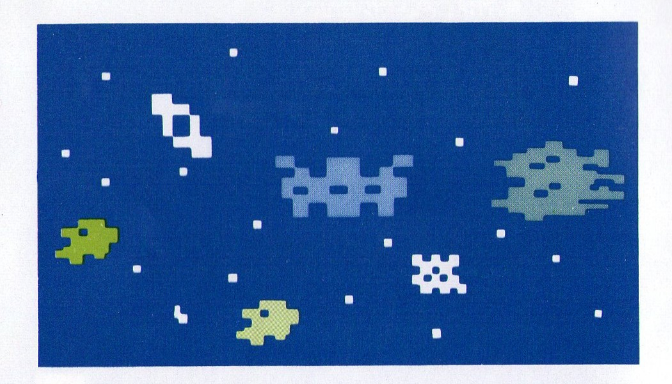
(POUR UN JOUEUR)

ASTROSMASH™



POUR TÉLÉVISION EN COULEURS SEULEMENT

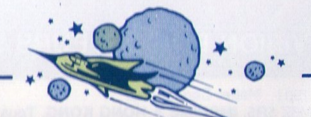
Mattel Canada Inc. 3605-0720
Toronto, Ontario, Canada M8Z 5R5. **IMPRIMÉ À HONG KONG.**



Le ciel semble vous TOMBER sur la tête! Vous êtes le commandant en chef d'une batterie de canons laser et ILS ARRIVENT!... une attaque de météores multicolores avec des bombes tourbillon qui, de temps à autre, font sauter l'un de vos canons si vous les laissez atterrir, ET — pour rendre la vie vraiment intéressante, des missiles guidés et une attaque d'OVNI! Plus votre total de points s'élève, plus c'est passionnant!

BUT DU JEU

Atteindre autant de météores, de bombes, de missiles et de soucoupes volantes que possible, sans être atteint vous-même. A mesure que vos points s'accumulent, le jeu s'accélère et présente davantage de difficultés à vaincre. Jouez à tour de rôle avec vos amis pour voir qui fera le "meilleur score"!



VÉRIFIEZ LES APPAREILS

FIL ÉLECTRIQUE ET FICHE

APPAREIL DE TÉLÉVISION

CONNECTEUR DE TÉLÉVISION

FENTE POUR LA CARTOUCHE

DEUX BOÎTIERS DE COMMANDE TENUS À LA MAIN

COFFRET DE CONTRÔLE INTELLIVISION®

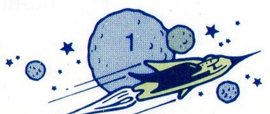
BOUTON DE REMISE À ZÉRO (RESET)

INTERRUPTEUR ARRÊT-MARCHE (OFF/ON)

CARTOUCHE ASTROSMASH™

SOYEZ CERTAIN QUE:

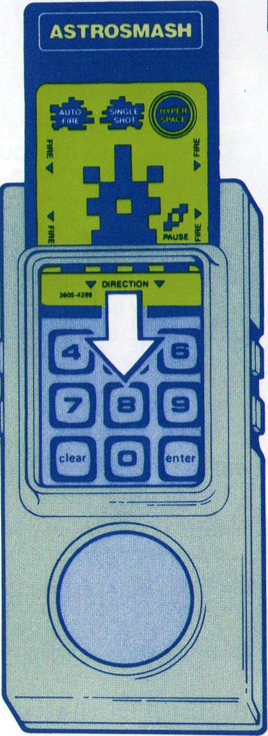
- Le COFFRET DE CONTRÔLE est relié à l'appareil de télévision et branché.
- L'INTERRUPTEUR TÉLÉVISION/JEU (TV/GAME) est sur la position GAME (jeu).
- L'APPAREIL DE TÉLÉVISION est branché et correctement réglé.
- La cartouche ASTROSMASH™ est engagée à fond dans la fente.
- L'INTERRUPTEUR ARRÊT-MARCHE (OFF/ON) est sur la position ON (marche).



PRESSEZ LE BOUTON DE REMISE À ZÉRO (RESET):

Le titre apparaîtra sur votre écran de télévision:



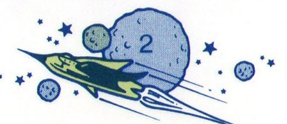


INTRODUISEZ LES PLAQUETTES DE JEU

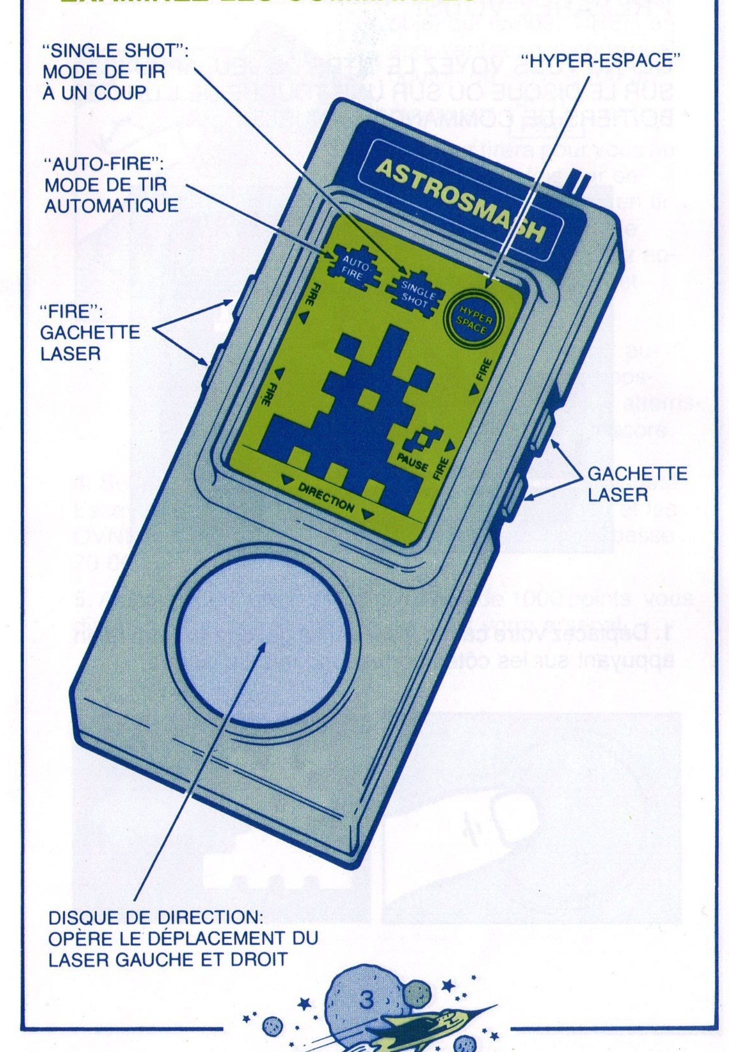
Vous trouverez deux plaquettes en plastique souple pour le jeu ASTROSMASH™ dans la boîte contenant la cartouche et cette brochure. Retirez les boîtiers de commande du coffret de contrôle.

Introduisez la plaquette dans le boîtier de commande. Soyez certain qu'elle est introduite à fond. La plaquette vous servira de guide visuel pendant le jeu.

BOÎTIER DE COMMANDE MANUEL



EXAMINEZ LES COMMANDES

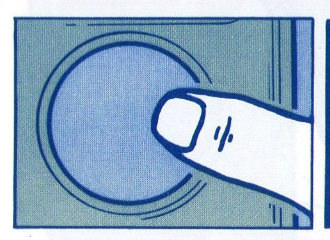


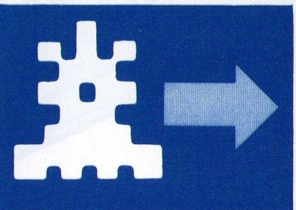
PRÉPARÉZ-VOUS!

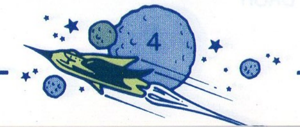
QUAND VOUS VOYEZ LE TITRE DU JEU, APPUYEZ SUR LE DISQUE OU SUR UNE TOUCHE DE L'UN DES BOÎTIERS DE COMMANDE MANUELS.



1. Déplacez votre canon laser actif à gauche et à droite en appuyant sur les côtés correspondants du disque.







2. Quand vous vous trouvez sous un rocher ou un autre objet qui tombe, TIRER en appuyant sur n'importe quel bouton de service (ou appuyez sur AUTO FIRE et l'ordinateur tirera pour vous au rythme de 3 fois par seconde). Pour obtenir un tir rapide, utilisez le mode SINGLE SHOT, gardez appuyé le bouton FIRE et tapotez le disque.



3. Faites mouche sur autant de rochers que possible — tous ceux qui atterrissent réduisent votre score.

4. Soyez **certain** d'atteindre toutes les bombes blanches! Essayez d'atteindre ou d'éviter les missiles guidés et les OVNI hostiles (qui surgissent quand votre score dépasse 20 000 points)!

5. À chaque fois que votre total s'élève de 1000 points, vous disposez d'un autre canon laser dans votre arsenal.



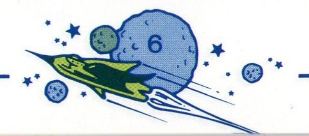
6. Formulaire de calcul des points:

Votre total *AUGMENTE* quand vous atteignez...

NIVEAU	GROS ROCHER	PETIT ROCHER	GROSSE BOMBE	PETITE BOMBE	MISSILE GUIDÉ	OVNI
1x	10	20	40	80	50	—
2x	20	40	80	160	100	—
3x	30	60	120	240	150	—
4x	40	80	160	320	200	400
5x	50	100	200	400	250	500
6x	60	120	240	480	300	600

Votre total *DIMINUE* quand...

NIVEAU	DE GROS ROCHERS ATTERRISSENT	DE PETITS ROCHERS ATTERRISSENT	VOTRE CANON EST ATTEINT, OU UNE BOMBE ATTERRIT
1x	– 5	–10	–100
2x	–10	–20	–200
3x	–15	–30	–300
4x	–20	–40	–400
5x	–25	–50	–500
6x	–30	–60	–600

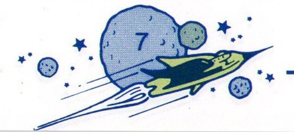


Le niveau des points change:

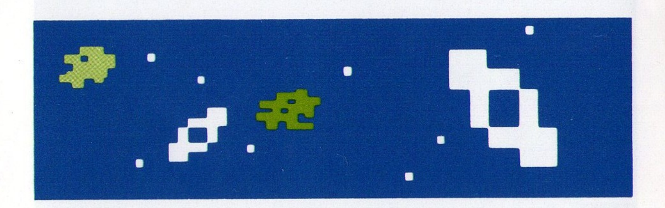
NIVEAU	COULEUR DE FOND	POINTS
1x	Noir	jusqu'à 999
2x	Bleu	1 000 à 4 999
3x	Violet	5 000 à 19 999
4x	Turquoise	20 000 à 49 999
5x	Gris	50 000 à 99 999
6x	Noir	100 000 et plus

REMARQUE: TOUT S'ACCÉLÈRE ET VOUS AVEZ DAVANTAGE DE CIBLES ET D'ATTAQUANTS SE DEPLAÇANT PLUS RAPIDEMENT, DANS LES SCORES PLUS ÉLEVÉS—EN PARTICULIER QUAND LE TOTAL DÉPASSE 100 000, 200 000, 500 000 ET UN MILLION DE POINTS!

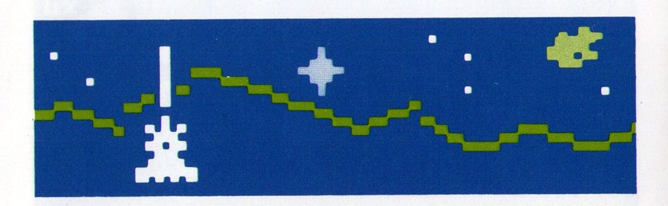
7. Quand vous atteignez un rocher et qu'il se fragmente en deux parties, essayez d'atteindre ces deux fragments: chacun vous fait gagner deux fois plus de points que le gros rocher d'origine!



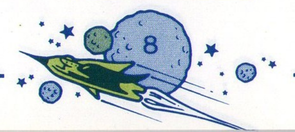
8. Chaque fois que vous apercevez un objet blanc, efforcez-vous de l'éviter ou de l'atteindre...



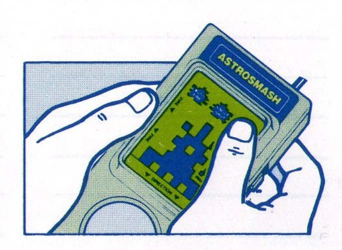
- *Bombes tourbillon blanches (grandes et petites)* — Efforcez-vous d'atteindre toutes celles que vous pourrez — si l'une d'elles atterrit, vous perdez un canon laser (quand vous les avez tous perdus, le jeu est fini).



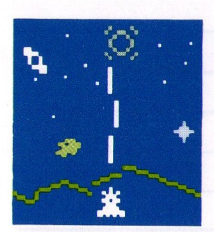
- *Les missiles guidés à pulsations* — chercheront à atteindre votre canon laser actif et le feront éclater par contact! Si vous le pouvez, mettez-vous directement au-dessous d'un de ces missiles pendant qu'il corrige sa trajectoire, et **abattez-le!** Si le missile atteint le sol, il se peut qu'il se dirige parfois sur votre laser en volant à l'horizontale. Si cela se produit, votre seule chance d'échapper est d'aller dans l'HYPER-ESPACE! (vous déplace instantanément dans un autre endroit). Quand vous appuyez sur HYPERSPACE votre laser se dé-



placera immédiatement à gauche ou à droite d'une distance déterminée par l'ordinateur. Le missile guidé tentera de vous suivre et vous devrez peut-être vous réfugier plus d'une fois dans l'HYPER-ESPACE — tout en risquant de vous trouver sous une chute de rocher!



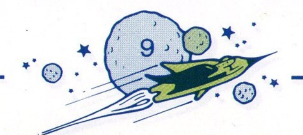
• *L'attaque d'OVNI* — apparaît parfois quand votre score dépasse 20 000 points. Ils traversent l'écran, lançant d'énormes bombes sur votre canon laser actif. Les bombes tombent assez lentement pour que vous puissiez les éviter. Continuez de vous déplacer! Essayez de vous poster directement au-dessous de l'OVNI et abattez-le!



9. Ne tirez pas sur des rochers qui tombent et qui sont très près de votre laser actif, étant donné que l'explosion peut produire des éclats qui feront sauter votre canon.

10. Quand vous devenez habile à l'ASTROMASH™, le jeu peut se poursuivre pendant un certain temps. Si vous désirez faire une pause, pensez au "code d'interruption" (appuyez en même temps sur les deux points jaunes de la plaquette).

Pour reprendre, appuyez sur l'un ou l'autre disque.



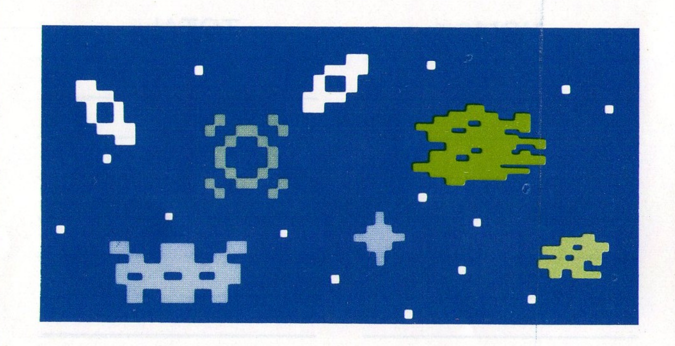
CARNET DE RELEVÉ DES POINTS

NOM	TOTAL



CARNET DE RELEVÉ DES POINTS

NOM	TOTAL



GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

Mattel Electronics® garantit au premier acheteur de n'importe laquelle de ses cartouches ou cassettes que le produit est exempt de défaut de matières premières et de vice de fabrication pendant 90 jours à compter de la date d'achat. S'il s'avère défectueux, retournez le produit avec la preuve d'achat soit chez le marchand où il a été acheté, soit au Centre DISC. Pour tous renseignements complémentaires, veuillez téléphoner en P.C.V. au numéro suivant: 416-252-1991.

La présente garantie vous accorde certains droits spécifiques. Vous en possédez peut-être d'autres qui peuvent varier d'une province à l'autre. Mattel Electronics décline toute responsabilité pour les dommages résultant d'un accident, d'un mauvais usage ou d'un usage excessif.



MATTEL ELECTRONICS®

INTELLIVISION® Intelligent Television

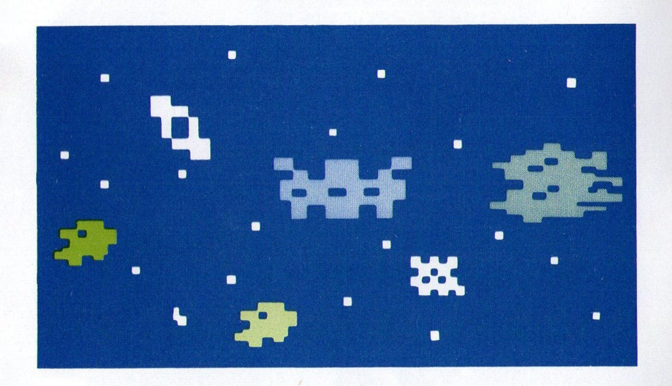
CARTRIDGE INSTRUCTIONS
(FOR 1 PLAYER)

ASTROSMASH™



FOR COLOR TV VIEWING ONLY

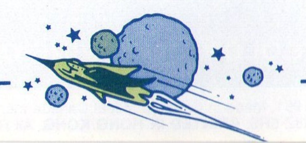
3605-0720



The sky IS falling! Chicken Little was right! You're the laser battery Commander and HERE THEY COME!...an attack of multicolored meteors with an occasional spinning bomb that will blow up one of your guns if you let it land, AND — to really make life interesting, some guided missiles and an Attack UFO! As your score goes higher, so does the excitement!

OBJECT OF THE GAME

To hit as many meteors, bombs, missiles and flying saucers as possible, without being hit yourself. As your score grows higher, the game speeds up and gives you more challenge. Take turns with your friends to see who can get the highest "peak score"!



CHECK YOUR EQUIPMENT

POWER CORD

TV SET

CARTRIDGE SLOT

TWO HAND-HELD CONTROLLERS

INTELLIVISION MASTER COMPONENT

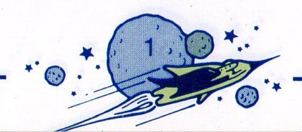
RESET BUTTON

OFF/ON SWITCH

ASTROSMASH CARTRIDGE

MAKE SURE:

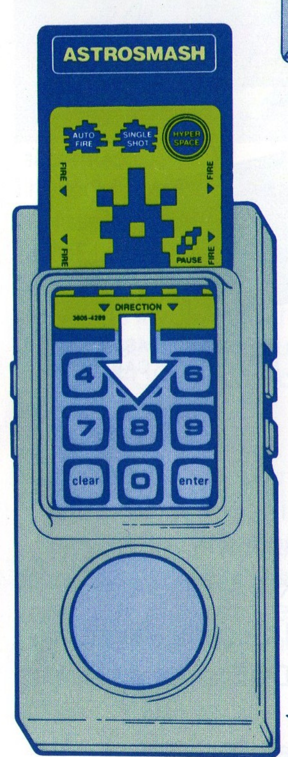
- MASTER COMPONENT is connected to TV set and power cord is plugged in.
- ANTENNA SWITCH BOX is set at GAME.
- TV SET is plugged in and properly adjusted.
- ASTROSMASH CARTRIDGE is placed in slot, firmly engaged.
- OFF/ON SWITCH is turned ON.



PRESS RESET BUTTON

Title will appear on TV screen:





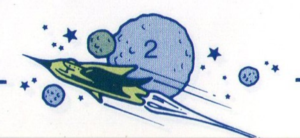
ADD OVERLAYS

Find the ASTROSMASH™ key-pad overlay in the cartridge package with this booklet.

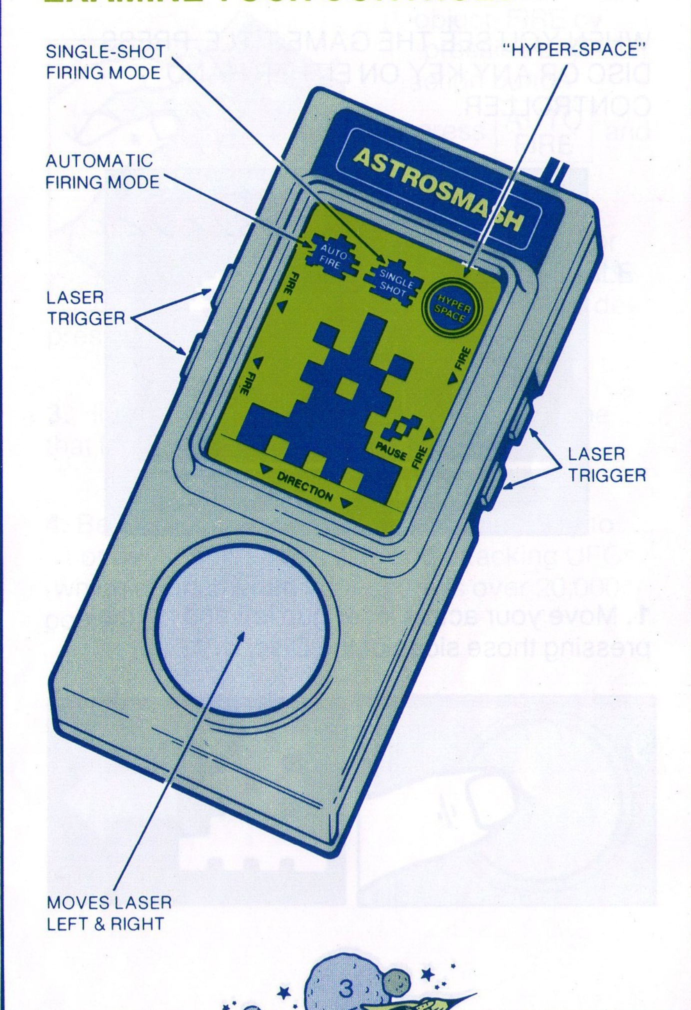
Remove Hand Controller from the console.

Insert overlay into the Hand Controller. Make sure the overlay fits tight and is all the way in. The overlay will be your visual guide to the ASTROSMASH game.

HAND CONTROLLER

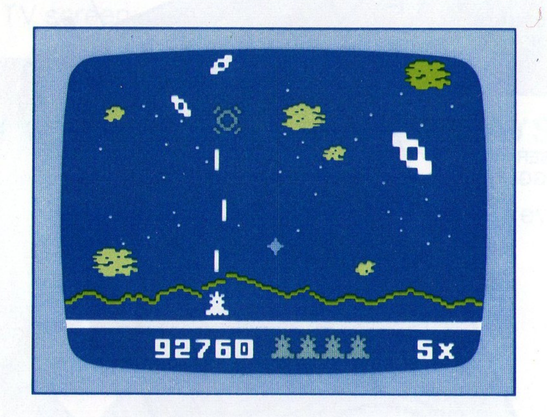


EXAMINE YOUR CONTROLS

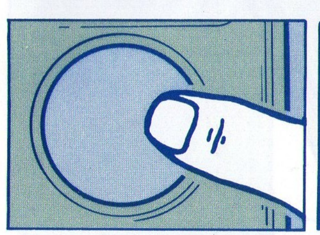


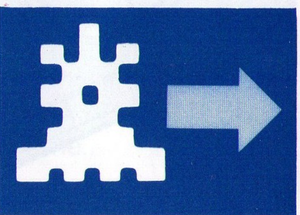
GET READY!

WHEN YOU SEE THE GAME TITLE, PRESS DISC OR ANY KEY ON EITHER HAND CONTROLLER.



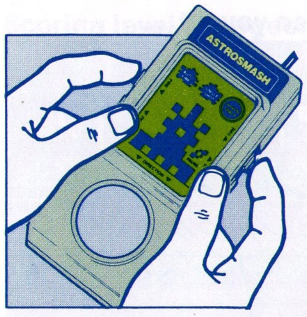
1. Move your active laser gun left and right by pressing those sides of the Disc.







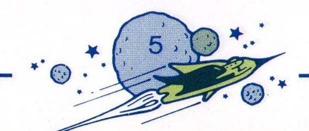
2. When you are under a falling rock or other object, FIRE by pressing any action button (or press AUTO FIRE and the computer will shoot 3 times each second for you). For rapid fire, use SINGLE SHOT mode, keep depressing a FIRE button and tap the Disc.



3. Hit as many rocks as you can — every one that lands reduces your score.

4. Be **sure** to hit every white "spinner"! Try to hit or avoid guided missiles and attacking UFOs (which appear when your score is over 20,000 points)!

5. Every time your peak score goes up another 1,000 points, you get another laser gun in your arsenal.



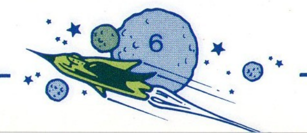
6. Scoring formula:

Your score goes *UP* when you hit...

LEVEL	BIG ROCK	SMALL ROCK	BIG SPINNER	SMALL SPINNER	GUIDED MISSILE	UFO
1x	10	20	40	80	50	—
2x	20	40	80	160	100	—
3x	30	60	120	240	150	—
4x	40	80	160	320	200	400
5x	50	100	200	400	250	500
6x	60	120	240	480	300	600

Your score goes *DOWN* when...

LEVEL	BIG ROCK LANDS	SMALL ROCK LANDS	YOUR GUN IS HIT, OR A SPINNER LANDS
1x	– 5	–10	–100
2x	–10	–20	–200
3x	–15	–30	–300
4x	–20	–40	–400
5x	–25	–50	–500
6x	–30	–60	–600

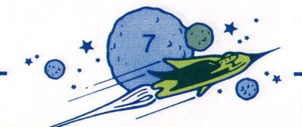


Scoring level changes:

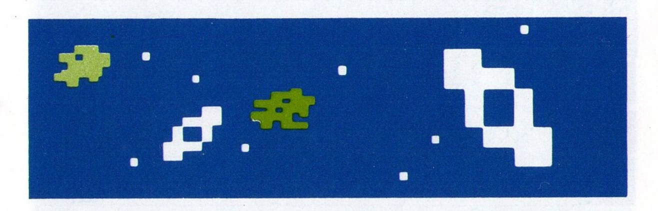
LEVEL	BACKGROUND COLOR	SCORE RANGE
1x	Black	up to 999
2x	Blue	1,000-4,999
3x	Purple	5,000-19,999
4x	Turquoise	20,000-49,999
5x	Gray	50,000-99,999
6x	Black	100,000 and over

NOTE: EVERYTHING SPEEDS UP AND YOU HAVE MORE TARGETS AND ATTACKERS, MOVING FASTER, AT THE HIGHER SCORES — ESPECIALLY WHEN THE TOTAL PASSES 100,000, 200,000, 500,000 AND ONE MILLION POINTS!

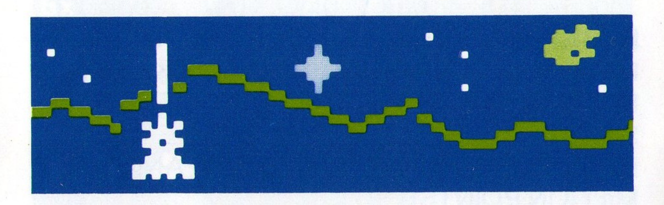
7. When you hit a rock and it splits in two, try to hit both of those fragments: they each give you twice as many points as the original big rock!



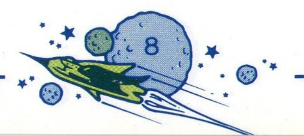
8. Whenever you see a white object, concentrate on avoiding it or shooting it down...



• *White spinners (big and small)* — Be sure to hit every one you can — if one lands, you lose a laser gun (when you lose them all, the game is over).



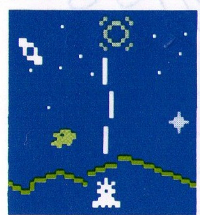
• *Pulsating guided missiles* — will seek out your active laser gun and blow it up on impact! If you can, get directly under a GM while it is correcting course, and **shoot it!** If the missile gets to the ground, sometimes it will home in on your laser, flying horizontally. If this happens, your only chance of escape is to go into HYPER SPACE! (move instantly to another place). When you press [HYPER SPACE] your laser



will immediately move to the left or right a random distance determined by the computer. The guided missile will attempt to follow you there, and you might have to go into HYPER SPACE more than once — and risk finding yourself under a falling rock!



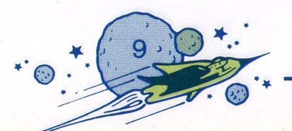
• *Attack UFOs* — appear occasionally when your score is over 20,000 points. They sweep across the screen, aiming huge bombs at your active laser gun. The bombs fall slowly enough for you to move out of the way. Keep moving! Try to get directly beneath the UFO and shoot it down!



9. Do not shoot at falling rocks that are very close to your active laser, as the explosion may produce shrapnel and blow up your gun.

10. When you get good at ASTROSMASH, the game can go on for some time. If you want a break in the action, remember the "Interrupt Code" (press both yellow spots on the overlay at the same time).

Restart by pressing either Disc.

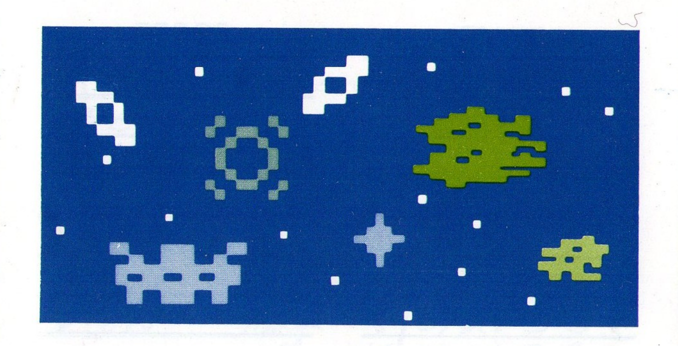


RECORD BOOK

NAME	SCORE

RECORD BOOK

NAME	SCORE



90 DAY LIMITED WARRANTY

Mattel Electronics® warrants to the original consumer purchaser of any of its cartridges or cassettes that the product will be free of defects in material or workmanship for 90 days from the date of purchase. If defective, return the product along with proof-of-purchase to either the dealer from whom it was purchased or to: DISC Center. For more information, call collect: 416-252-1991.

This warranty gives you specific legal rights, and you may also have others which vary from province to province. Mattel Electronics is not responsible for damages resulting from accident, misuse or abuse.

